

任天堂 ファミリー コンピュータ™

ベストフープロ野球

HSP-36

90



Copyright LIGHT&SHADOWS INC. SUSUMU MATSUSHITA

と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

ファミ
FAMICOM FAMILY

ASCII
ASCII CORPORATION

このたびは「ベストプレープロ野球'90」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

使用上のご注意

- (1) このカセットは、電池でデータを保存しています。データの保存を確実にするために、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON・OFFすると、保存されているデータが消えてしまうことがあります。
- (2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- (3) 端子部に手で触れたり、水でぬらさないでください。故障の原因となります。
- (4) シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
- (5) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- (6) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
- (7) このカセットを無断で複製することを禁じます。また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、放送することを禁じます。
- (8) シャープのC1ではご使用になれません。
- (9) ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。

もく じ 目 次

①	これがベストプレープロ野球'90だ！	1
①	ゲームの進め方	3
	終了	3
①	メインメニュー	4
	リーグデータ	5
	チームデータ	14
	日程	25
	成績	28
	公式戦	32
	オープン戦	32
	ターボファイル	33
①	試合	36
	オーダー提出	38
	プレーボール	40
①	ゲームを進めるための設定	49
①	より一層楽しむために	50
①	キー操作のまとめ	53
①	Q&A	54

①これがベストプレープロ野球'90だ

①プロ野球^{や きゅう}シミュレーション

このベストプレープロ野球^{や きゅう}'90は、プロ野球^{や きゅう}をモデルにしたシミュレーションゲームです。各選手^{かくせんしゅ}の能力^{のうりよく}を表す細かいデータ^{こまかい}に基づいて試合^{しあひ}を行い、その結果^{けつ 果}を記録^{きろく}し、集計^{しゅうけい}することにより、チームの順位^{じゆん い}や個人成績^{こ じんせい}を争います。試合展開^{し あいてんかい}は本物のペナントレース^{ほんもの}さながらの迫力^{はくりよく}です。

②選手^{せんしゅ}データ

各選手^{かくせんしゅ}のデータは全て自由^{すべ}に設定^{じ ゆう}できます。新選手^{しんせんしゅ}の加入^{か にゆう}やあなただけのオリジナルデータ^{か の う}でペナントレースを争うことが可能です。各選手^{かくせんしゅ}のデータ、記録名^{きろくめい}は漢字^{かん じ}表示^{ひょうじ}で見やすくなりました。

③監督^{かんとく}データ

監督^{かんとく}のデータも自由^{じ ゆう}に設定^{せつてい}することができます。したがってコンピュータモードでは、より一層^{いつそう}各チーム^{かく}の特徴^{とく}が
徴^{ちよう}が出るようになりました。

4 3つのモード

ベストプレープロ野球'90には3つのモードがあります。

- MAN モード — あなたの役割は監督として采配を振るうことです。選手を上手に操ってチームを優勝に導いてください。
- COM モード — 球団のオーナーとしてチームの戦力を分析、監督のデータを設定します。
- SKP モード — 試合の結果だけを確認できるので時間がかかりません。

5 オートプレー

オートプレーを設定すると試合が自動的に消化されます。日程表を参考に設定する試合の範囲を指定することもできます。

6 日本シリーズ

ベストプレープロ野球'90では日本シリーズの対戦もできるようにしました。ターボファイルを使えばさらに楽しみが広がり、友達とオリジナルデータを使って日本シリーズを対戦することもできます。

① ゲームの進め方

試合を始める前に、「リーグデータ」で各チームのモード（そのチームの監督を誰がやるか）を設定します。あなたがどのチームの監督になるかここで決定します。

次に「日程」で試合数を選んでください。公式戦はこの日程にしたがって対戦していきます。

試合の方法（選手交替や作戦、サインの出し方など）がよく解らないうちは、試合結果が記録されないオープン戦で練習するといいいでしょう。ゲームの始めかたはマニュアルの終わりに図で示してあります。

終了

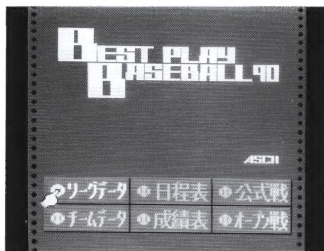
ゲームを終了して電源を切る場合は、メインメニューの画面でBボタンを押してください。画面に「終了」と表示されます。指示に従ってリセットボタンを押しながら、電源を切ります。

電源を切る場合は必ずこの操作を守ってください。もしも他の画面で電源を切ったり、むやみにリセットボタンを押すとデータ破壊につながるおそれがあります。

① メインメニュー

電源^{でんげん}を入れて最初^{さいしよ}に表^{ひよう}示^{めん}される画面がメインメニューです。ゲーム^{おこな}を行うときは必ずこのメインメニュー^{かなら}を表^{ひよう}示^{めん}させてください。各メニュー^{かく}を選ぶには^{えら}＋キー^{せんたく}で選択しAボタン^おを押します。またメインメニュー^{もど}に戻るにはBボタンを押してください。

〈メインメニュー〉



リーグデータ

このメニューでリーグ全体と各チームのそれぞれのデータを設定します。

▶ リーグ選択

最初にリーグを選びます。「リーグ選択」を選んでAボタンを押してください。リーグは「CENTRAL LEAGUE（セントラル・リーグ）」と「PACIFIC LEAGUE（パシフィック・リーグ）」の2つです。各リーグはそれぞれ6球団より構成されていて、各リーグの優勝チーム同士が日本シリーズを行います。「JAPAN SERIES（日本シリーズ）」を行う場合もここで選択します。まず2つのリーグのどちらかを選びAボタンを押します。画面に「変更したデータおよび記録は消えてしまいましたがいいですか」と表示されます。間違いがなければ「はい」を選んでAボタンを押してください。

この「リーグ選択」を行うと全てのデータ、記録は初期化されます。自分でデータを変更したり、公式戦を始めた後でこれを行うときは十分注意してください。

通常は2つのリーグを同時に並行して行うことはできません。ただし、別売りの「ターボファイルII」を使用すれば並行することが可能です。詳しくは33ページで説明します。

リーグを選びます

セ・リーグ		CENTRAL LEAGUE	
		PACIFIC LEAGUE	
チーム		JAPAN SERIES	
C	やまもと	MAN	B
D	ほしの	MAN	B
G	ぶじた	MAN	A
S	のむら	MAN	A
T	ながむら	MAN	B
W	すどう	MAN	A
延長 15回		DH制 なし	

▶ 日本シリーズ

日本シリーズを行う場合はリーグ選択の画面で「JAPAN SERIES」を選んでください。まず、現在行っているリーグの6チームの中から1チームを選択します。次に対戦相手を別のリーグから選びます。

ターボファイルを持っている場合は、それまでにセー

ブしておいたデータの中から選ぶことができます。それ
以外の場合は初期状態のデータからチームを選びます。

日本シリーズは7回戦で、先に4勝したほうが優勝となります。2試合目と5試合目の後に移動日があり、そのつどDH制の採用、不採用が変わります。

いったん日本シリーズを選択すると、リーグ選択でリーグを選びなおすか、ターボファイルからリーグデータを読み込むか、どちらかを行わないと新たなチームの組み合わせで日本シリーズの対戦をすることはできません。

▶DH制(注1)

セ・リーグでは「なし」に、パ・リーグでは「あり」に設定されています。変更したい場合は「DH制」に合わせAボタンを押します。ただしなるべく変更しないほうがいいでしょう。変更した場合は打順などデータの修正が必要になります。

えんちよう
▶ 延長

試合が同点の場合は延長回数を設定します。最初セ・リーグは15回、パ・リーグは12回、日本シリーズは18回に設定されています。9回（延長なし）から18回までの範囲で自由に変更することができます。

めい
▶ チーム名

オリジナルのチームを作るなど、チーム名を変更したい場合は「チーム名」にカーソルを合わせAボタンを押し、アルファベットの表から文字を選んでください。



えんちようかいすう
延長回数

▶モード

「モード」に合わせAボタンを押すと、モードが順番に変わります。

このモード設定は、ペナントレースの途中いつでも自由に設定できます。リーグを選んだ最初の状態は全チームが「COM」モードになっています。遊び方によって各チームのモードを変更してください。

モードには次の3種類があります。



マニュアル
MAN

あなたがチームの監督になります。あなたが実際に采配を振るうチームはこのモードに設定してください。

コンピュータ
COM

コンピュータがチームの監督になります。監督の性格は後で述べる監督データによって設定されます。

スキップ
SKP

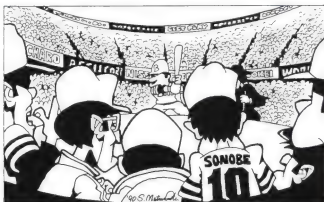
試合の模様を画面に表示しません。したがってこのモードのチームどうしの試合時間は大幅に短縮することができます。

きゆうしやう
▶ 球 場

各チームのホームグラウンドを設定します。球場には次の2つのタイプがあります。

Aタイプは人工芝のグラウンドで、土のグラウンドに比べ選手が疲労しやすくなります。

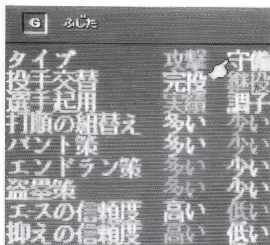
Bタイプは内野が土のグラウンドで、人工芝の球場に比べエラーが出やすくなります。



かんとく

▶ 監督データ

監督の采配に関する個性，特徴を出すために9項目のデータが設定されています。監督名にカーソルを合わせAボタンを押すと，その監督データを確認，変更できます。監督データはそのチームのモードが「COM」または「SKP」の場合にだけ意味を持ちます。各データを変更する場合は，**+**キーを上 下 左 右に動かして設定してください。また監督名を変更する場合は，名前のところにカーソルを合わせAボタンを押してください。名前の入力画面になります。この画面については後（25ページ）で詳しく説明します。



データは監督の個性を表しています。

各データの^{み かん}見方

●タイプ

スタメン（先発^{せんぱつ}オーダー）を決定^{けつてい}するとき、攻撃^{こうげき}力を重視^{じゅうし}するのか守備^{しゅび}力を重視^{じゅうし}するのか表^{あらわ}しています。また試合^{しあい}中は攻撃^{こうげき}型のほう^がが代打^{だいだ}、代走^{だいそう}を積極^{せつぎ}的^{よくてき}に行^{おこな}い、守備^{しゅび}型^{がた}は守備^{しゅび}固^{がた}め^{はや}を早^おめに送^{おく}ります。

●投手交替

完投^{かんとう}型^{がた}は先発^{せんぱつ}投手^{とうしゅ}をなるべく長^{なが}く投げさせようとし、継投^{けいとう}型^{がた}は早^{はや}めに投手^{とうしゅ}交替^{こうたい}を行^{おこな}います。

●選手起用

スタメン^きを決^きめるときや代打^{だいだ}を送^{おく}るときに、過去^{かこ}の実績^{じつ}を考慮^{さく}するのか、あくまで調子^{ちようし}（打撃^{だげき}指数^{しすう}）を見^みて決^きめるのかを表^{あらわ}します。

●打順の組替え

先発^{せんぱつ}オーダーの変更^{へんこう}をするにあた^{けつ}って、結果^かが出^でない場合^{ばあい}は、積極^{せつぎ}的^{よくてき}に組^くみ替^かえを行^{おこな}うことを表^{あらわ}します。

●バント策

バント^{さく}の作戦^{さくせん}が多^{おほ}いか、少^{すく}ないかを表^{あらわ}します。

●エンドラン策

エンドランの作戦が多いか、少ないかを表します。

●盗塁策

盗塁の作戦が多いか、少ないかを表します。

●エースの信頼度

エース投手（投手の表で1番上の投手）の信頼度を表します。信頼度が高い場合は、試合を最後までまかせる可能性が多くなり、低い場合は他の投手と区別しません。

●抑えの信頼度

リリーフエース（投手の表で1番下の投手）の信頼度を表します。信頼度の高い選手は試合に登板する機会が増えます。



チームデータ

各チームの選手データ、成績を確認し、変更することができます。また野手先発オーダーの設定もここで行います。確認、変更したいチームを選びAボタンを押してください。

▶ チームカラー

ユニフォームの色は変更することができます。チーム名の隣に選手が表示されています。色を変えたい場合は、数字の1または2にカーソルを合わせAボタンを押してください。1は帽子やアンダーシャツの色、2はユニフォームの地の色です。それぞれ8種類の中から選ぶことができます。

チームカラーを
選びます

スタメン

野手

G チーム		
9 おかた	R おしむら	P さいとう
4 しのが	R フラウソ	P くわだ
3 フロムライ	R おしよ	P さだ
7 はら	R おむもり	P こづた
8 こまた	R はしおが	P おかもと
5 おかざき	R いのうえ	P まいばら
2 ながお	R うさだ	P まいた
6 がわい	R もらた	P まつばら
1 45-55		P かとう
		P さずめ
		P ひさた

ピッチャー

せんしゆめい ひよう し
▶ 選手名の表示

1 チームの人数は野手16人、投手11人の計27人です。
野手のうち左側の8人（DH制ありの場合9人）は先発オーダーになっています。このオーダーを変えたい場合は、選手名にカーソルを合わせセレクトボタンを押してください。

先発オーダー選手名の左にある数字は守備位置を表しています（表1）。守備位置を変えたい場合はカーソルを合わせ、**+**キーの上または下を押してください。

チームのモードが「COM」の場合、投手のうち上から5人が先発グループ、次の4人が中継ぎ、下の2人（特に最後の1人）が抑えの投手になります。この順番を入れ替える場合は、野手と同様にセレクトボタンを押してください。

（表1）守備位置の記号

P	ピッチャー（投手）	6	ショート（遊撃手）
2	キャッチャー（捕手）	7	レフト（左翼手）
3	ファースト（1塁手）	8	センター（中堅手）
4	セカンド（2塁手）	9	ライト（右翼手）
5	サード（3塁手）	D	D H（指名打者）

▶ 選手データ

選手名にカーソルを合わせAボタンを押すと、各選手の個人データおよび個人成績を見ることができます。Bボタンを押すと元の画面に戻ります。また↓↑のマークにカーソルを合わせAボタンを押すと、次または前の選手のデータを順番に見ることができます。

各データ、成績を変更したい場合はそのデータにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。データの値が変わります。また名前を変更する場合はカーソルを選手名に合わせてAボタンを押してください。名前の入力画面になります。

各データの見方

基本的なデータ項目は、特に優れているものをS、以下A～Eの順に6段階で評価しています。

や しゅ
▶ 野手データ

た せき
● 打席 (R, L, B)

Rは右打ち、Lは左打ち、Bはスイッチヒッター（両打ち）を表します。

● タイプ (P, S)

Pはパワーヒッター（引っ張り型）、Sはスプレーヒッター（広角打法）を表します。

し ぶ び ゃく
● 守備力 (S, A~E, *)

C（キャッチャー）、1（ファースト）、2（セカンド）、3（サード）、S（ショート）、O（外野）のそれぞれの守備位置での守備力を表します。なお*は評価外です。

かた
● 肩 (S, A~E)

肩の強さを表し、送球の速さに影響します。

あし
● 足 (S, A~E)

足の早さを表し、盗塁などに影響します。

め
● 眼 (S, A~E)

選球眼の良さを表し、四球、三振、打率などに影響します。

●実績 (S, A~E)

過去の^{か こと}実績^{じつせき}を表し、調子^{ちようし}が悪い^{わる}ときや、いざ^{いざ}というとき^{とき}のベテラン^{ちから}の力^{しめ}を示す総合的^{そうごうてき}な評価^{ひようか}に影 響^{えいきよう}します。

●スタミナ (S, A~E)

長い^{なが}シーズン^のを乗り切る^き体 力^{たいりよく}を表し、後半戦^{こうはんせん}の打撃^{だげき}に影 響^{えいきよう}します。

●巧打 (S, A~E)

バッティング^{うま}の巧さ^{あらわ}を表し、バント^{せいこうりつ}やエンドラン^{たりつ}などの成功率^{えいきよう}や、打率^{えいきよう}に影 響^{えいきよう}します。

●長 打 (S, A~E)

パワー^{だきゆう}、打球^のの伸び^{あらわ}を表し、ホームラン^{ちようだ}や長 打^{えいきよう}に影 響^{えいきよう}します。

●信頼 (+2~-2)

ランナー^{とくてんけん}を得点圏^{るい} (2 塁または3 塁)^{るい}に置いたとき^おの勝 負強さ^{しょうぶつよ}を表します。「-」の場合^{あらわ}は弱^{ばあい}くなります。^{よわ}

●対 左 (+2~-2)

左ピッチャー^{ひたり}に対する^{たい}打撃^{だげき}の強さ^{つよ}、弱さ^{よわ}を表します。^{あらわ}
一般的^{いっぱんてき}に左 打者^{ひたり}は左 投手^{だしや}に弱^{ひだりとうしゆ}くなります。^{よわ}

● 打撃指数 (約150~400)

打撃結果によって増減する打撃の調子を表す変数で、
打撃全体に影響します。実績やスタミナの評価によっ
て増減の仕方は変わります。

Aボタンを押すと選手のデータがスクロールします。

6 おがた		打撃指数	292	打席 B	足籠	A	打安	三	本	打	四	盗	率	288
		打席 S		守備力 C	38	D							24	
		守備力 D		守備力 D		E							104	
		守備力 E		守備力 E									30	
		守備力 F		守備力 F									5	
		守備力 G		守備力 G									0	
		守備力 H		守備力 H									0	
		守備力 I		守備力 I									1	
		守備力 J		守備力 J									4	
		守備力 K		守備力 K									5	
		守備力 L		守備力 L									12	
		守備力 M		守備力 M									2	

データの変更に使用します

▶ 打撃成績

- 打 率 安打を打数で割ったもの。
- 試 合 出 場した試合数。
- 打 数 打席に立った回数から犠打と四死球を引いた数。

●安打

に^{あん}る^たいた^{ちよう}た^たか^{かす}ふ^くく
二塁打などの長打の数も含みます。

●二塁打

●三塁打

●本塁打

●打点

エラーやゲッツー以外の打席の結果で得られ
た得点。

●犠打

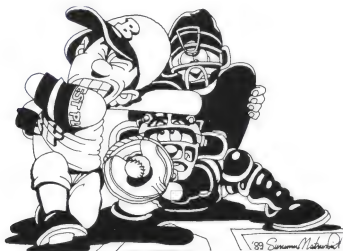
おく^きせい^{せい}
送りバントや犠牲フライなど。

●四死球

こうけい^{こうけい}
フォアボールとデッドボールの合計。

●三振

●盗塁



とうしゅ
▶ 投手データ

とうほう
● 投法 (RO, RU, LO, LU)

Rは右投げ、Lは左 投げ、Oは上手投げ、Uは下手投げをあらわ
表します。

● タイプ (A, A+, B, B+, C, D)

きゅうしゅ とうきゅう つぎ しゅるい あらわ
球 種や投 球パターンを次の6種類のタイプで表します。

A…… ちよつきゅう しゅたい とうきゅう せんしゅ ほんかく
直 球とカーブが主体の投 球をする選手。本格
は わか て
派や若手のタイプ。

A+… Aタイプに落ちる球を加えたタイプ。

B…… ちよつきゅう ちゅうしん とうきゅう せんしゅ
直 球，スライダーが中心の投 球をする選手。
そつきゅう は
速 球 派のタイプ。

B+… Bタイプに落ちる球を加え，多彩な投 球をする
お たま くわ た さい とうきゅう
タイプ。

C…… よこ ゆ しゅたい
シュート，スライダーなど横の揺さぶりを主体
へん か きゅうとうしゅ
とした変化 球 投手のタイプ。

D…… しゅたい なんとがたへん か きゅうとうしゅ
カーブ，シンカーが主体の軟投型変化 球 投手の
タイプ。

● 球速 (120~158)

ちよつきゅう あらわ
直 球のスピードを表します。

● 切れ (S, A~E)

たま き よ とく へん か きゅう き あらわ
球の切れの良さ, 特に変化 球の切れを表します。

● 制球 (S, A~E)

せいきゅう よ あらわ
コントロールの良さを表します。

● 安定 (S, A~E)

どうきゅう あんていせい あらわ
投 球のリズム, ピッチングの安定性を表します。これ
ひく とつぜんちよう し くず おお
が低いと突然 調子を崩すことが多くなります。

● 球質 (S, A~E)

たま おも あらわ ひ ほんるい だ すう えいきよう
球の重さを表し, 被本塁打数などに影響します。

● 技術 (S, A~E)

どうきゅうじゆつ い み だしや う
投 球 術を意味し, 打者を打たせてとるピッチングのう
まさ あらわ
まさを表します。

● スタミナ (S, A~E)

かんとうのうりよく い み なが な
完投能力を意味し, 長いイニングを投げる事ができる
あらわ
かどうか表します。

●回復 (0~40)

1日に回復するスタミナ指数の量を表します。移動日
 や試合に登板しなかった日には、この値のスタミナ数
 が回復します。試合に登板した場合はこの値の半分だ
 けスタミナ指数が回復します。ただし先発投手で早い
 回に降板した場合はこの通りに回復しない場合があり
 ます。

●スタミナ指数 (0~200)

1球投げるごとに減っていく変数で、球速や切れ、
 制球など全てに影響する重要な値です。その投手の疲
 労度を表しているので、投手に登板させるときには十分
 注意してください。



▶ 投手成績

● 防 御 率

ほうきょりつ

1 試合平均何点取られたかを表す値。自責点×

9 / 投 球 回で計算します。

● 試 合

し あい

登板した試合数。

● 完 投

かん とう

先発して最後まで投げた場合につきます。

● 勝 数

かつ すう

(注2)

● 敗 数

まい すう

● セーブ

ちゆう

(注3)

● 投 球 回

とうきゅうかい

投 球 回数。イニング数とも言います。

● 安 打

あん た

打たれたヒットの数。

● 本 塁 打

ほん るい た

打たれたホームランの数。

● 四 死 球

し し きゅう

● 三 振

さん しん

奪三振数。

● 自 責 点

し せき てん

その投手の責任で取られた点数。塁上の走者

はその走者を出した投手の責任になります。

ただし、他の選手のエラーによる失点などは

含みません。

▶ 名前の入 力

監督名、選手名は5文字以内で自由に変更できます。
名前の入 力画面になったら、**+**キーで1文字ずつ選び、
Aボタンを押してください。セレクトボタンを押すとひらがな、またはカタカナの入 力に切り替わります。L、Rを選んでAボタンを押すと文字を入 力する位置が左右に動きます。また、**↑ ↓**を選んでAボタンを押すと、先頭の1文字から始まる数種類の名前が順 番に表示されます。その中から選択することも可能です。入 力が終わったらBボタンを押してください。

日程

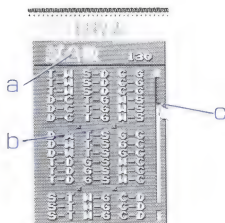
公式戦の日程を新たに作成したり、これから先の対戦日程を確認するメニューです。

▶ 試合数

ペナントレースを新たに始める場合には、試合数にカーソルを合わせAボタンを押します。試合数を30、60、130の中から選び、Aボタンを押してください。日程がランダムに作成されます。

このとき全てのチーム成績，個人成績は0になり，野手の打撃指数は初期値に，投手のスタミナ指数は200に戻ります。ただしあなたが変更した名前や監督，選手のデータ，打順などはそのまま残ります。したがって，シーズンの途中でもう一度最初からやり直したい場合は，試合数を選び直してください。この場合「記録を消してよいか」のメッセージが表示されます。よければ「はい」を選んでAボタンを押してください。

公式戦の試合数を選びます。



- a 次の試合
- b 移動日
- c オートプレー



日程を変更すると，それ以前のデータが消えてしまいますので注意してください。

日程表で点滅しているカードが次に行われる試合です。
空白の行は移動日を表し、6試合ごとに1日ずつ設定されます。この移動のための休日が入ります。これは主に投手のスタミナ回復のために設けられています。

日本シリーズの場合は試合数の選択はできません。また打撃指数はそのままの値が残り初期化されません。

▶オートプレー

＋キーを下に押すとカーソルが移動し、日程の右端に青いラインが表示されます。これにより公式戦がオートプレーの状態になり、コンピュータ同士の試合がカーソルの示す日程まで自動的に行われます。カーソルを1番下まで下げた場合は、全日程がオートプレーになります。

オートプレーの状態でも、日程の途中で「MAN」モードのチームの試合がある場合には、その試合の前でゲームの進行が中断します。全チームが「COM」モードでオートプレーにした場合に、試合を中断するには、試合開始の音楽が鳴っているときにBボタンを押してください。メインメニューに戻ります。

ここでチームの勝敗表，上位者の個人成績を見ることができます。見たい項目を選んでAボタンを押してください。

▶ 勝敗表

各チームの勝敗，順位を見ることができます。カーソルを上下に移動することで各チームの対戦相手別の勝敗と得点，失点など詳しい成績が画面下のウィンドウに表示されます。また優勝マジックナンバー（注4）が出た場合は，それも表示します。

試合勝敗分									
C	24	18	8	0	.387				
D	25	18	9	0	.340	0.5			
G	24	13	11	0	.542	3			
T	25	11	14	0	.440	5.5			
N	25	9	16	0	.360	7.5			
S	25	9	16	0	.360	7.5			

6									
打率	.267								
防御	2.38								

73	C	1	2
64	D	1	5
19	G	2	1
2	T	5	1
	N	1	2
	S	1	2

チーム全体の成績

勝ち数 負け数

他のチームとの
対戦成績

た けきせいせき
▶ 打撃成績

打撃成績の各項目ごとに、上位から順に30人を表示します。最初に表示されるのは打率のベストテンです。＋キーの下を押すと11位以下の表示がされ、＋キーの上を押すと再び1～10位の表示になります。別の項目を見たい場合は、Aボタンを押すと表の下にメニューが現れるので、その中から選んでAボタンを押してください。項目は次の12種類です。なお打率、長打率、出塁率は規定打席に達した選手だけが表示されます（規定打席＝試合数×3）。

- 率(打率) = (安打) / (打数)
りつ だりつ あん だ だすう
- 安(安打)
あん あん だ
- 二(二塁打)
に にるい だ
- 三(三塁打)
さん さんるい だ
- 本(本塁打)
ほん ほんるい だ
- 点(打点)
てん だてん
- 犠(犠打)
き き だ
- 球(四死球)
きゆう し し きゆう

●振(三振)

●盗(盗塁)

●長(長打率) = (安打 + 2塁打 + 3塁打 × 2 + 本塁打 × 3) / (打数)

●出(出塁率) = (安打 + 四死球) / (打数 + 四死球)

打撃成績		打率	安	本	点
1	たけし C	.376	38	4	18
2	フロマティ G	.368	35	4	14
3	しょうた C	.350	36	2	10
4	おちあい D	.343	34	9	23
5	はら G	.341	30	5	12
6	やまだ C	.317	32	3	15
7	ハヤシ G	.316	31	1	10
8	にしだ C	.306	19	3	13
9	しのぶ G	.299	29	3	15
10	よこぞ M	.293	29	4	11

打撃成績の画面で、Aボタンをもう一度押すと
12種類の詳しいデータを見ることができます。

▶ 投手成績

打撃成績と同じように投手の成績を見ることができま
す。項目は12種類です。防御率、勝率、奪三振率は規定投
球回数に達した投手だけが表示されます（規定投球回
数＝試合数）。

●防(防御率) = (自責点) × 9 / (投球回)

●試(試合)

●完(完投)

●勝(勝数)

●敗(敗数)

●セ(セーブ)

●回(投球回)

●本(本塁打)

●球(四死球)

●振(奪三振)

●率(勝率) = (勝数) / (勝数 + 敗数)

●奪(奪三振率) = (奪三振数) × 9 / (投球回)



こうしきせん 公式戦

こうしきせん についで したが たいせん き し
公式戦は日程に従って対戦チームが決められます。試
あい けつ か こじんせいせき ない きろく
合の結果、個人成績などはカセット内に記録されていき
ます。

し あいかい し おんがく な あいだ お
試合開始の音楽が鳴っている間にBボタンを押すと、メ
インメニューに^{もと}戻ります。

し あいちゆう ぜつたい でんげん き
なお試合中は絶対に電源を切ったり、リセットボタン
お を押さないでください。データや成績の記録などの値が
おかしくなる場合^{ば あい}があります。

せん オープン戦

せん についで む かんけい たいせん えら じ
オープン戦は日程とは無関係に対戦チームを選び、自
ゆう し あい ビジター せんこう
由に試合をすることができます。VISITOR(先攻のチーム)、
ホーム こうこう じゆん えら し あい はじ
HOME(後攻のチーム)の順に選んで試合を始めてください。

オープン戦の試合結果や個人成績などはカセット内に
記録されません。また打撃指数も変化しません。ただし
投手のスタミナ指数は変化します。



ターボファイル

別売りのターボファイルIIを使用すると、カセットの
データをそっくり外部に保存することができます。ター
ボファイルIIでは同時に4つのデータを記憶できるので、
セ・リーグとパ・リーグのデータをそれぞれ別に保存し、
そのつどデータを読み出せば2つのリーグ戦を同時に進
行することができます。また万一の事故でカセット内の
データが破壊された場合も、ターボファイルにデータの

バックアップを取っておけば安心です。また今後発売予定のデータROMを使用すれば、最新のデータで遊ぶこともできます。さらに日本シリーズのモードを使えば、友達のオリジナルデータと対戦することも可能です。詳しい使用方法はターボファイルのマニュアルを参照してください。

ベストプレープロ野球'90は、ターボファイルの容量1バンク分を使用するため、同じBANKに他のゲーム(ウィザードリィ等)で使用しているデータが入っている場合はそのデータを消してしまうので注意してください。

メインメニューの画面でセレクトボタンを押すとターボファイルのメニュー画面が表示されます。SAVEを選んでAボタンを押すと、「入っているデータは消えます」と確認のメッセージが表示されます。もう一度Aボタンを押すと、ターボファイルにデータを書き込みます。LOADは逆にターボファイルからカセットにデータを読み込みます。ターボファイルがつながっていなかったり、データが入っていない場合は、「セーブできません」、「データ

がありません」のメッセージが表示^{ひようじ}されます。

また、前作^{ぜんさく}の「ベストプレープロ野球^{やきゅう} II」のデータも
今回の「ベストプレープロ野球^{やきゅう} '90」で読み込む^{よこ}ことができます。

し あい 試合

こうしきせん せん ぐ たいてき し あい すす かた せつめい
公式戦，オープン戦の具体的な試合の進め方を説明し
たいせん
ます。対戦する2チームのモードによって，試合は次の
しゆるい
4種類になります。

●「MAN」対「MAN」

り どうし たたか せんこう かん
2人のプレイヤー同士が戦います。先攻のチームの監
とく こうこう かんとか
督はコントローラー1を，後攻のチームの監督はコン
つか たいせん
トローラー2を使って対戦します。

●「MAN」対「COM (SKP)」

たい せん つか し
対コンピュータ戦です。コントローラー1を使って試
あい おこな
合を行ってください。

●「COM」対「COM (SKP)」

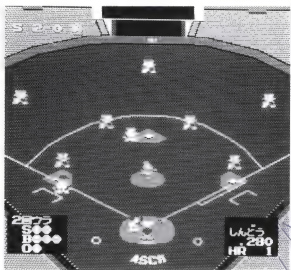
どうし し あい し あい よう す み
コンピュータ同士の試合です。試合の様子を見ることが
だ せき と ちゅう しようりやく
ができます。打席の途中のカウントは省略するので，
し あい すこ はや
試合のテンポは少し速くなります。

●「SKP」対「SKP」

し あい よう す み と ちゅうけい か
試合の様子は見ることはできません。途中経過だけを
ひようじ し あいじ かん もつと みじか
表示するので試合時間は最も短くなります。

マニユアル コンピュータ スキップ たいせん は あい
「MAN」モードが「COM」，「SKP」と対戦する場合は

コンピュータ スキップ ちが
 「COM」と「SKP」のモードに違いはありません。コン
 ピュータ側の動作および指示は同一になります。



H(ヒット)E(エラー)
 の表示

- a バッター名
- b 打率
- c 本塁打数
- 投手交替のとき
- a 投手名
- b 防御率
- c 登板数



オーダー提出

プレイヤーが試合をする場合は最初にオーダーの提出を行います。スコアボードの画面が表示されたら、Aボタンを押してください。画面の下に投手名が表示されます。**+**キーの下を押して、投手名にカーソルを合わせます。次に**+**キーを左右に動かして先発投手を選んでください。このとき投手名の下にスタミナ指数を表す数字が表示されますので、参考にしてください。

先発野手を入れ替える場合は「Pitch.」のところにカーソルを合わせてAボタンを押すと「Bat.」に変わり、控えの野手名と打撃指数が表示されます。出場する選手を選んでAボタンを押し、交替させる選手にカーソルを合わせ、もう一度Aボタンを押してください。両者が入れ替わります。打順を変更する場合も同様の操作を行います。守備位置を入れ替えたい場合は選手名の左の守備位置番号にカーソルを合わせ、**+**キーの上下を押して変更します。守備位置の記号はチームデータ (P15) の説明を読んでもください。

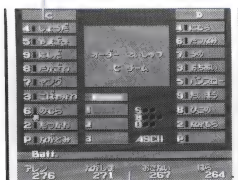
せんばつ き お
 先発オーダーが決まったら、Bボタンを押してオーダー
 ていしゆつ しゆりよう マニュアル たい マニュアル し あい ば あい
 提出を終了します。「MAN」対「MAN」の試合の場合
 つぎ どうよう ていしゆつ
 は、次のチームも同様にしてオーダー提出をします。

いち ど お なん ど なお
 ここでもう一度Aボタンを押せば何度でもやり直すこと
 ば あい お
 ができます。OKの場合はスタートボタンを押してくださ
 コンピュータ ていしゆつ おこな
 い。「COM」のチームがあればそのオーダー提出が行わ
 れ、プレーボールとなります。

へんこう や しゆ せんばつ き おく
 なおここで変更した野手の先発オーダーは記憶され、
 つぎ し あい さいしよ ひようじ
 次の試合からそのオーダーが最初に表 示されるようにな
 ります。

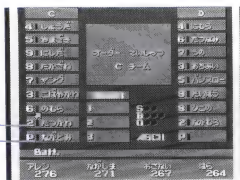
〈オーダー提出 画面〉

たしゆん ひか どうしゆいち りん 交替する選手 控えの野手一覧



Pitch

Bat



プレーボール

いよいよ試合が始まりました。このゲームではプレイヤーはあくまで監督であり、実際に打ったり投げたりするのは選手が勝手に行います。

試合中に監督として行うことには、次のようなものがあります。タイムをかける場合は投球の前にAボタンを押してください。

攻撃のとき

▶ サインプレー

攻撃中に打者、走者に出す作戦です。投手が投球する前に \oplus キーとBボタンを使って次のような指示を出します。キー操作がわからない場合は、タイムをかけて「サインの確認」を選んでください。確かめることができます。

● バント…（ \oplus キーの上を押す）

走者を確実に進める作戦です。走者がいないときや、ツーアウトのときには、セーフティバントのサインになります。

● エンドラン… (＋キーの下を押す)

走者がスタートを切り、打者は右方向に打ちます。走者がいない場合は右狙いのバッティングになります。

● スクイズ… (＋キーの左を押す)

3塁走者がスタートを切り、打者はバントをします。

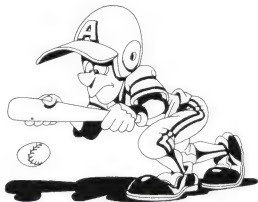
3塁以外の走者の場合はバントエンドランになります。

● スチール… (＋キーの右を押す)

走者が走ります。2ストライクでなければ、打者は援護の空振りをします。2人以上の走者がいればそれぞれが走りますが、1、3塁の場合は1塁走者だけが走ります。

● 待て… (Bボタンを押しながら、＋キーのどれかを押す)

打者は何もしません。いわゆる見送りのサインです。



▶ 走塁

タイムをかけて「走塁」を選択します。走塁の積極性は次の3段階です。選択したらBボタンを押してください。設定は次に設定をするまでそのままです。試合開始のときには、「普通に走る」に設定されています。

● 無理をしない

無理な進塁を避けて、走者を塁に貯めたいときに設定します。ノーサインでの盗塁はありません。

● 普通に走る

走者は普通の状況判断で走塁します。足の速さがA以上の走者はノーサインで盗塁する場合があります。

● どんどん走る

走者は積極的に次の塁を狙います。押せ押せムードの場合などに設定します。走者は各自の状況判断でノーサインでも盗塁します。

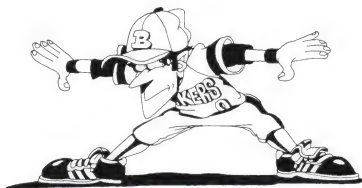
▶ 代打、代走

タイムをかけて＋キーで「代打 代走」を選びAボタンを押します。画面の下に控えの野手が表示されます。＋

キーで左右に動かし、代打、代走の選手を選びます。次
 に交替させる選手（打者、走者）にカーソルを合わせAボ
 タンを押して交替します。このとき守備位置の表示は、
 代打の場合は「H」に、代走の場合は「R」になります。
 操作の途中で取り止める場合はBボタンを押してください。
 代打、代走を出した場合、その回の攻撃が終了すると
 選手交替の画面になって試合が中断します。代打や代走
 の選手をそのまま守らせる場合でも、違う選手を送る場
 合でも、「H」、「R」となっている守備位置を再度決定する
 必要があります。

▶ベンチをのぞく

タイムをかけてこれを選択すると控えの選手の会話を
 聞くことができます。代打や代走を送るときの参考にし
 てください。



▶ ピッチング

投手の投球に関する作戦です。投球の前に^{とうしゆ}＋キーとB
ボタンを使って次のような指示を出します。1度出した
指示はその打者が打席にいる間有効です。途中で取り消
す場合は「取消し」の指示を出してください。キー操作
がわからなくなったら、タイムをかけて「サインの確認」
を選んで確かめてください。

● ランナー警戒…（＋キーの上を押す）

走者の足を警戒しながら投げます。配球は直球が多く
なり、カウントによってはウエストボールも投げます。
盗塁やエンドランに備えた投球です。打者に対してボ
ールが多少甘くなります。

● バッター警戒…（＋キーの下を押す）

ボールが甘くならないようにコーナーを突いて投げま
す。歩かせてもかまわない場合などに有効です。

敬遠… (＋キーの左を押す)

その打者を敬遠します。勝負を避ける場合や、塁を詰めて守りやすくする場合に指示します。また盗塁やエンドランを読んで、ウエイトする場合も使用します。

取消し… (＋キーの右を押す)

普通の投球をします。他の指示を取り消す場合に使用します。打者が打席に入って特に何も指示しない場合は普通の投球になります。

気合い… (Bボタンを押しながら＋キーのどれかを押す)

試合の勝負どころで気合いを込めたピッチングをするときに指示します。球の切れや球速が一時的に良くなります。ただし、スタミナ指数の消費が2倍になるのでむやみに使うのは考えものです。

▶ 守備位置

タイムをかけて「守備位置」を選びます。守備のシフトを次の3つの中から選択することができます。選んだらBボタンを押してください。設定はそのイニングが終わるまで有効です。イニングの初めは「普通の守備」に設定されます。

● 普通の守備

通常の守備体型です。打者の打席とタイプに応じて、右または左にシフトします。

● 前進守備

内野手はゴロで3塁走者のホームインを防ぐためバックホーム態勢をとります。外野手はシングルヒットによる2塁走者のホームインを防ぎます。ただし、強い打球の場合は間を抜かれることもあります。

● 長打警戒

外野の守備位置は深くなり、1, 3塁手はライン際に寄ります。長打を防ぐシフトで特に1塁走者の長駆ホームインを防ぎます。ただし、シングルヒットは出やすくなります。



せんしゅこうたい

▶選手交替

とうしゅ や しゅ こうたい しゅ ひ い ち へんこう おこな

投手や野手の交替，守備位置の変更を行うときは，タ

イムをかけてこれを選択します。オーダー提出のときと

同様の操作で交替，変更を行ってください。ただし1度

退いた選手はその試合には再び出場することはできません

しりぞ せんしゅ し あい ふたたび しゅつじょう
ま ちが ちゅうい
ん。間違えないように注意してください。

▶マウンドに行く

えら じょう どうしゅ じょう
タイムをかけてこれを選ぶと，マウンド上の投手に状

たい き どう じ し すう ひょう じ
態を聞くことができます。同時にスタミナ指数も表示

れるので，投手交替の参考にしてください。ただし同じ

とうしゅ たい さんこう おな
投手に対して1イニングに2度マウンドに行くことはで

きません。

試合中の画面表示

ひだりうえ とくてん ひょうじ ひたりにした すう
 左上に得点の表示をします。左下にイニング数とカウ
 ント表示、H (ヒット), E (エラー), Fc (フィルダース
 チョイス) の打撃結果もここに表示します。右下は打者
 名、打率、本塁打数を表示し、投手交替のときには投手
 名、防御率、試合数を表示します。



①ゲームを進めるための設定

メインメニュー



リーグデータ



リーグの選択
バシフィックリーグ
セントラルリーグ
JAPANシリーズ



チーム決定



モード選択



リーグデータ
MANモード
COMモード
SKPモード



COMモード
SKPモード

(4タイプのゲームモードを選択できます。)

MAN	vs	MAN	対プレイヤーモード
MAN	vs	COM	対コンピュータモード
COM	vs	COM	コンピュータ同志の対戦モード
SKP	vs	SKP	コンピュータ同志の試合短縮モード

メインメニュー



オープン戦/公式戦



ビジター(先攻)orホーム(後攻)を
選択



オーダー提出



プレイボール



MANモード

より一層楽しむために

オーナー気分

ベストプレーの遊び方^{あそ かた}には特に決まり^{とく き}はありません。
 例^{たと}えば^{すべ}全てのチームを「COM」モード^{コンピュータ}にして、TV^みを見
 るように観戦^{かんせん}するのも結構^{けつこう}おもしろいものです。オーナ
 ー気分^{きぶん}で監督^{かんとく}の首^{くび}を成績^{せいせい}次第^{しだい}ですげ替^かえる（監督^{かんとく}データ
 を変^かえる）^{ぜんぶ}こともできます。あるいは全部^{ぜんぶ}「SKP」モード^{スキップ}
 にして、正確^{せいかく}なデータ^{やきゆう}を入れ、プロ野球^{よそう}の予想^{しぶん}をするの
 もいいでしょう。6人^{にん}が集^{あつ}まりそれぞれ自分のチーム^{じぶん}を
 持^もって監督^{かんとく}になり、ペナント^{あら}を争^{あら}うことももちろんでき
 ます。いっそ全チーム^{ぜん}をオリジナル^{まつた}のデータ^{まつた}にして全く
 架空^{かかう}のリーグ^{つく}を作^{つく}るとい^かうのも可能^{のう}です。

データ^{つく}の作り方^{かた}にも特に一定^{とく}のルール^{いつてい}があるわけでは
 なく、独断^{どくだん}で自由^{じゆう}に決^きめればいいのです。TV^{やきゆう}の野球^{うちゆうけい}中継^{ちゆうけい}
 を見^みながら「おっ、今^{いま}の外野手^{がいやしゅ}の返球^{へんきゆう}は良^よかったなあ、
 こいつ^{かた}の肩^{かた}はA^{どうしゅ}だな」とか「この投手^{しゅうばん}は終盤^{しゅうばん}いつも捕^{つか}まる
 から、スタミナ^{せんしゅ}はD^{せんしゅ}かな」など、選手^{せんしゅ}のデータ^{おもう}を思い浮^うか
 べて楽しむ^{たの}といいかもしれません。

注1

DH制

投手の代わりにある特定の打撃専門の野手を置くことができるルール。

注2

勝利投手の決め方

2人以上の投手が投げた場合、基本的には決勝点（最後のリードとなる得点）が入ったときに投げていた投手が勝利投手となる。ただしそれより後に1イニング以上長く投げた投手がいればその投手になる。また先発投手は最低5回を投げる必要がある。

注3

セーブの決め方

試合にリリーフして最後まで投げ、勝利投手にならなかった投手が次の条件のひとつにあてはまるとき、セーブが記録される。

- ① 3イニング以上投げた場合。
- ② 走者の数に3点を足した数以内のリードで登板し、1イニング以上投げた場合。

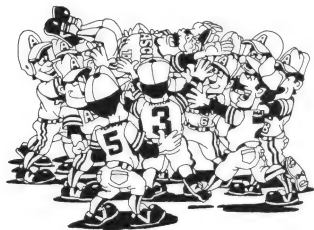
③走者の数に2点を足した数以内のリードで登板し、1/3
イニング以上投げた場合。

らゆう

注4

マジックナンバー

ゆうしょう 勝まであといくつ勝てばいいかを示す数字。ただし他
ほかに
じりきゆうしょう か のうせい は あい で
のチームに自力優勝の可能性がある場合は出ない。



① キー操作のまとめ

▶ 基本操作

ゲーム画面に表示されるマークにはカーソルとマーカ
ーの2種類があります。

カーソルで選んだ項目を決定します。



カーソルやマーカ-を動かします。

決定を取り消したり、
1つ前の画面に戻ります。

試合のとき対戦モードが「MAN」vs「MAN」の場
合は、先攻チーム（ビジターチーム）がコントローラー1
を、後攻チーム（ホームチーム）がコントローラー2を
使います。「MAN」vs「COM」の場合は、「MAN」のチ
ームがコントローラー1を使います。

Q: ゲームが途^と中^{ちゆう}で止まってしまったり、進^{すす}まなかったりすることがあります。また、ゲームが始^{はじ}まらなかつたり、勝^{かつ}手^てに進^{すす}んでしまうこともあります。どうしたらよいですか？

A: 初^{はじ}めはCOM^{コンピュータ}モードになっているのでMAN^{マニュアル}モード^{へんこう}に変更^{へんこう}してください。変更^{へんこう}箇所^{かしよ}はリーグデータです。

Q: チェンジするときにゲームがとまってしまいます。

A: 前^{まえ}の回^{かい}で代打^{だいだ}を出^だしている場合^{ばあい}がありますので代打^{だいだ}のポジション^{けつてい}を決定^{けつてい}してください。

Q: データの内容^{ないよう}について教^{おし}えてください。

A: ベストプレープロ野^や球^{きゅう} '90のデータは公認^{こうにん}の
ものです。

Q: 選^{せん}手^{しゅ}のスタミナ^{なん}って何ですか。

A: 長^{なが}いシーズン^のを乗^きり切^{たいりよく}るための体^{あらわ}力^{りき}を表^{あらわ}し
ています。スタミナは後^{こうはん}半^{はん}戦^{せん}の打^た撃^{げき}に影^{えい}響^{きよう}し
てきます。詳^{くわ}しくはP19^{らん}を^{らん}ご^{らん}覧^{らん}く^{らん}だ^{らん}さい。
(DH^{せい}制^{せい}の場合^{ばあい}、ピッチャー^{はい}はは^{はい}ぶ^{はい}き^{はい}ます)

ベストプレープロ野球'90Q&A

Q: データが^き消えてしまいました。回復^{かいふく}はどのようにしたら^よ良いのでしょうか。

A: 必ず^{かなら}リセットボタンを押^おしながら電源^{てんげん}を切^きってください。また、カセットの差込み口^{さしこ}の接^せ触^つが悪い場合もあります。きれいにゴミ^{くち}を取^とってから試^{ため}してみてください。

また、データ^{かいふく}の回復はできませんので、もう一度^{いちど}最初からゲーム^なをやり直^{なお}してください。

Q: 打率^{だりつ}を^あ上げるにはどのデータ^あを上げるとよいのですか？

A: 特^{とく}にありません。自分^{じぶん}でゲーム^{けんきゆう}をして研 究^{けんきゆう}してみてください。

ベストプレープロ野球'90Q&A

Q: ^{だ げ き し すう} 打撃指数は^{だ り つ} 打率に^{かん け い} 関係ありますか.

A: あります. ^{へん こう} 変更した場合は, ^{ば あ い} ゲームの^{け つ か} 結果をみてください.

注 意

このカートリッジを無断で複製することを禁じます。また、ゲームの映像、内容などを無断で出版、上映、放送することを禁じます。

ヒント・内容についての、電話、手紙などでの質問には、いっさいお答えできません。ファミコン雑誌、必勝本などを見てください。

またゲームの性質上、実際のプロ野球と異なる部分もあります。ご了承ください。

ターボファイルⅡは、ファミコン唯一の外部記憶装置だ。このターボファイルⅡを「ベストプレーシリーズ」で使用すると、セ・パ両リーグの試合終了後のデータを保存できる。また、最新作「ベストプレー'90」では、ナント130試合終了時点の選手の調子(打撃指数)をそのまま日本シリーズに持ち込めるぞ。つまり、好調な選手は好調な状態でシリーズに挑めるわけだ。

ベストプレーファンにはヒジョーにありがたいアイテムなのだ!!



TURBO FILEⅡ

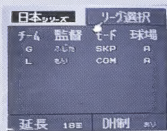


※単3電池
(別売)2本使用

ターボファイルⅡ(ツウ)
ひょうじゆん こうりゅうかく えん
標準小売価格5,900円

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

ひっけい 必携のアイテム



そのほか、ターボファイルⅡは以下のソフトに対応しているぞ。

■アスキーから発売のソフト■

忍者ろホイ！——きみの“旅の記録”を大切に保存する（遊んだところまでをセーブできる。）ウィザードリィシリーズ——きみの作成したキャラクターを最大80人までセーブ。また、「ウィザードリィ」で育てたキャラクターを「Ⅱ」「Ⅲ」に転生でき「ウィザードリィⅡ」で育てたキャラクターを「Ⅲ」に転生できる。

■テクノスジャパンから発売のソフト■

ダウタウン熱血物語——ゲーム途中の遊んだところまでをセーブできる。

■ソフエルから発売のソフト■ ザ・マネーゲームⅡ——

ゲーム途中の遊んだところまでをセーブできる。

■クエストから発売のソフト■ ダンジョンキッド——きみが作

ったダンジョンとゲーム途中の遊んだところまでをセーブできる。

今後もアスキーや他社からぞくぞくと対応ソフトが発売される予定です。期待してね。



データ: **IBMBIS**

このゲームは、日本野球機構から球団名、選手名等の使用許諾を得ています。



かぶしきがいしゃ

株式会社アスキー

〒107-24 ^{とうきょうとみなとくみなみあおやま} 東京都港区 南青山 6-11-1

^{みなみあおやま}
スリーエフ南青山ビル

TEL 03-486-7111(代) ^{だい} TEL 03-250-5600(^{じょうほう} 情報)

Copyright © 1990 Hiroyuki Sonobe/ASCII Corporation

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコン ^{にんでんどう} ^{しょうひょう} は任天堂の商 標です。